

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL  
TERHADAP KEMAMPUAN *PROBLEM SOLVING*  
SISWA KELAS 3 SD ISLAM SABILUL KHOIR**

**SKRIPSI**



**OLEH :  
ERLINA ZAKIAH DARAJAT  
NIM: 201410430311073**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG  
2018**

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP  
KEMAMPUAN *PROBLEM SOLVING* SISWA KELAS 3 SD ISLAM  
SABILUL KHOIR

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Muhammadiyah Malang sebagai salah satu syarat  
mendapatkan gelar sarjana pendidikan guru sekolah dasar

OLEH :

ERLINA ZAKIAH DARAJAT

NIM: 201410430311073

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG  
APRIL 2018

**LEMBAR PERSETUJUAN**

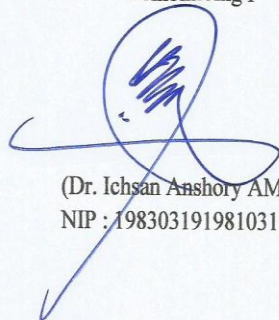
**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP  
KEMAMPUAN *PROBLEM SOLVING* SISWA KELAS 3 SD ISLAM  
SABILUL KHOIR**

**OLEH :  
ERLINA ZAKIAH DARAJAT  
NIM : 201410430311073**

Telah memenuhi persyaratan untuk dipertahankan  
di depan dewan penguji dan disetujui  
di Malang, 27 Maret 2018

Menyetujui,

Pembimbing I

A blue ink signature consisting of a large, stylized loop with a horizontal line extending to the left and a vertical line extending downwards.

(Dr. Ichsan Anshory AM, M.Pd)  
NIP : 198303191981031033

Pembimbing II

A blue ink signature that appears to be a cursive script, possibly reading 'Innany Mukhlishina'.

(Innany Mukhlishina, M.Pd)  
NIDN : 0715118903

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP  
KEMAMPUAN *PROBLEM SOLVING* SISWA KELAS 3 SD  
ISLAM SABILUL KHOIR**

**ERLINA ZAKIAH DARAJAT  
201410430311073**

Dipertahankan di depan penguji  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Malang  
Dan diterima untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Malang  
Malang, 4 April 2018

**Dekan FKIP**



**Dr. Poncojari Wahyono, M.Kes**

Dewan Penguji :

1. Bahrul Ulum, M.Pd
2. Ima Wahyu Putri Utami, M.Pd
3. Dr. Ichsan Anshory AM., M.Pd
4. Innany Mukhlisina, M.Pd

Tanda Tangan

1.  .....

2.  .....

3.  .....

4.  .....

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Erlina Zakiah Darajat  
Tempat, tanggal lahir : Kore, 10 Desember 1995  
NIM : 201410430311073  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Skripsi dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kemampuan *Problem Solving* Siswa Kelas 3 SD Islam Sabilul Khoir” adalah hasil karya saya, dan dalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian atau keseluruhan, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan atau daftar pustaka.
2. Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, saya bersedia skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh dibatalkan, serta diproses dengan ketentuan hukum yang berlaku.
3. Skripsi ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan hak bebas royalti non eksklusif.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 27 Maret 2018

Yang menyatakan,



Erlina Zakiah Darajat

## PERSEMBAHAN

Rasa syukur kepada Allah SWT yang memberikan Rahmat-Nya, nikmat-Nya dan hidayah-Nya dan Rosulullah SAW yang memberikan petunjuk ke jalan terang dan benar sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Kupersembahkan skripsi ini untuk :

- a. Kedua orang tua saya, Bapak Jakariah dan Ibu Hurniati yang aku sayangi dan aku patuhi. Terimakasih atas semua yang telah beliau berikan dan dengan tulus ikhlas membesarkan, menyayangi, membimbing, mendo'akan, serta berjuang keras demi tercapainya cita-cita ananda. Kalian selalu hadir dalam setiap do'aku.
- b. Kakak-kakak saya, kakak Wawan, Eni, Eka, Nur, Ansor, dan Erwaanto terimakasih atas kasih sayang, dukungan, nasehat, dan udah manjain adek kecilmu selama ini.
- c. Ponakan-ponakan yang selalu menyemangati dan menghibur saya saat jenuh. Bibi sayang kalian (Sakti, Nauval, Awwab, Aqil, Izzal, Hanum, dan Hanan).
- d. Sahabat-sahabatku Meli, Wiwin, Reni, Asti, Mita, Yuyun, Andri, Andi, Ujang, Adi cike, Syifak, Azizah, mak Mifta dll, terimakasih atas motivasinya dan kebersamaannya, dan tidak lupa juga kakak Desi, kakak Dina, kakak Dini, M. Salahudin, Rimbawan dan Windrawansyah yang selalu menasehati, serta saling menghibur dikala suka maupun duka.
- e. Teman-teman saya, SMPN 1 Sanggar angkatan 2011, SMAN 1 Sanggar angkatan 2014, IKPMS-M, kost 81, kost orchid, dan teman seperjuangan PGSD B 2014 tetap solid dalam suka dan duka, terimakasih untuk kebersamaannya selama ini.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT karena hanya berkat rahmat, hidayah dan inayah-Nya proposal skripsi dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kemampuan *Problem Solving* Siswa Kelas 3 SD Islam Sabilul Khoir” dapat terselesaikan dengan baik. Sholawat serta salam tidak lupa selalu tercurahkan kepada junjungan kita, Nabiullah Muhammad SAW. Penulis menyadari bahwa proposal skripsi ini dapat diselesaikan berkat bimbingan bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Poncojari Wahyono, M.Kes selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
2. Bapak Dr. Ichsan Anshory AM, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, motivasi, dan kesabaran dalam membimbing penulis.
3. Ibu Innany Mukhlishina, M.Pd, selaku pembimbing II yang telah sabar memberikan arahan, masukan, motivasi, dan bimbingan dalam membimbing penulis.
4. Ibu Dra. Endang Retnowati selaku kepala sekolah SD Islam Sabilul Khoir yang telah berkenan memberikan izin untuk melakukan penelitian
5. Ayahanda Jakariah, Ibunda Hurniati dan semua keluargaku tercinta yang senantiasa mendoakan dalam menuntut ilmu.
6. Mahasiswa PGSD angkatan 2014 yang selalu memberikan semangat dan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan
7. Semua pihak yang terkait yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Semoga apa yang telah diberikan kepada peneliti, senantiasa mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT. Penulis sadar bahwa penelitian ini masih belum sempurna maka penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti lain maupun bagi orang lain yang membacanya saat ini ataupun dikemudian hari.

Malang, 27 Maret 2018

Penulis





## DAFTAR ISI

Halaman Judul .....	i
Lembar Persetujuan.....	ii
Lembar Pengesahan .....	iii
Surat Pernyataan Keaslian .....	iv
Persembahan .....	v
Abstrak .....	vi
<i>Abstract</i> .....	vii
Kata Pengantar .....	viii
Daftar Isi .....	x
Daftar Tabel .....	xi
Daftar Gambar .....	xii
Daftar Lampiran .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Ruang Lingkup Penelitian .....	8
F. Devinisi Operasional .....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>10</b>
A. Kajian Teori .....	10
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	19
C. Hipotesis Penelitian .....	20
D. Kerangka Pikir .....	21
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>22</b>
A. Jenis atau Desain Penelitian .....	22
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	22
C. Populasi dan Sampel .....	23
D. Teknik Pengumpulan Data .....	23
E. Instrumen Penelitian.....	24
F. Analisis Data .....	26
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>28</b>
A. Hasil Penelitian.....	28
B. Pembahasan .....	44
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>48</b>
A. Kesimpulan .....	48
B. Saran .....	48
DAFTAR PUSTAKA .....	50
LAMPIRAN .....	53

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	: Konsep desain pembelajaran di kelas 3 .....	18
Tabel 2.2	: Konsep desain permainan tradisional gobak sodor .....	19
Tabel 2.3	: Kajian penelitian yang relevan .....	19
Tabel 3.1	: Skema <i>nonrandomized control group pre-test post-test</i> .....	22
Tabel 3.2	: Kisi-kisi instrumen observasi .....	25
Tabel 3.3	: Kisi-kisi instrumen wawancara .....	25
Tabel 3.4	: Kisi-kisi instrumen kuesioner .....	26
Tabel 4.1	: Hasil Penilaian Aspek-aspek pada RPP .....	31
Tabel 4.2	: Hasil validasi modifikasi RPP di kelas 3 .....	32
Tabel 4.3	: Hasil penilaian aspek-aspek pada soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> .....	32
Tabel 4.4	: Hasil skor validasi soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> .....	33
Tabel 4.5	: Daftar identitas subyek penelitian kelas 3 SD Islam Sabilul Khoir .....	36
Tabel 4.6	: Data hasil <i>pretest</i> siswa kelompok kontrol .....	36
Tabel 4.7	: Data hasil <i>pretest</i> siswa kelompok eksperimen .....	37
Tabel 4.8	: Data hasil <i>posttest</i> siswa kelompok kontrol .....	37
Tabel 4.9	: Data hasil <i>posttest</i> siswa kelompok eksperimen .....	37
Tabel 4.10	: Hasil perhitungan uji normalitas data <i>pretest</i> kelompok kontrol .....	39
Tabel 4.11	: Hasil perhitungan uji normalitas data <i>posttest</i> kelompok kontrol .....	40
Tabel 4.12	: Hasil perhitungan uji normalitas data <i>pretest</i> kelompok eksperimen .....	40
Tabel 4.13	: Hasil perhitungan uji normalitas data <i>posttest</i> kelompok eksperimen .....	41
Tabel 4.14	: Hasil uji normalitas data <i>pretest</i> kelompok kontrol dan eksperimen .....	42
Tabel 4.15	: Hasil perhitungan uji normalitas data <i>posttest</i> kelompok kontrol dan kelompok eksperimen .....	42
Tabel 4.16	: Hasil uji t-berpasangan ( <i>paired t-test</i> ) kelompok kontrol .....	43
Tabel 4.17	: Hasil uji t-berpasangan ( <i>paired t-test</i> ) kelompok eksperimen .....	44

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	: Bagan kerangka Pikir .....	21
Gambar 4.1	: Siswa mengerjakan soal <i>pretest</i> .....	34
Gambar 4.2	: Kelompok eksperimen melakukan permainan tradisional gobak sodor .....	35
Gambar 4.3	: Siswa mengerjakan soal <i>posttest</i> .....	35
Gambar 4.4	: Grafik hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelompok kontrol .....	38
Gambar 4.5	: Grafik hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelompok eksperimen .....	38



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Lembar Hasil Observasi Awal .....	57
Lampiran 2 : Lembar Hasil Wawancara Awal .....	58
Lampiran 3 : Lembar <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	60
Lampiran 4 : Lembar <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	69
Lampiran 5 : Lembar <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen .....	81
Lampiran 6 : Lembar <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	85
Lampiran 7 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	106
Lampiran 8 : Validasi Instrumen Penelitian .....	130
Lampiran 9 : Hasil Analisis Data .....	146
Lampiran 10: Foto Penelitian .....	151
Lampiran 11: Surat Keterangan Penelitian .....	155
Lampiran 12 : Daftar Riwayat Hidup .....	156
Lampiran 13 : Surat Keterangan Deteksi Plagiasi .....	157



## DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, K. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional Panduan untuk Orangtua dan Guru*. Jogjakarta : Javalitera.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Dharmamulya, S. dkk. 2005. *Permainan Tradisional Jawa*. Purwamggan: KEPEL PRESS.
- Elbondo, S. 2016. *Pengaruh Permainan Tradisional Engklek (Sorok dan Pa'a) Terhadap Peningkatan Kemampuan Problem Solving Anak Usia Sekolah Dasar*. Disertasi tidak diterbitkan. Malang : Universitas Muhammadiyah Malang
- Emzir. 2011. *Metode penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Hamdani.2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hasana, L. 2016. *Pengaruh Permainan Tradisional (Bekelan dan Slentikan) Terhadap Peningkatan Kemampuan Problem Solving Anak Usia Sekolah*. Disertasi tidak diterbitkan. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang
- Husna. 2009. *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan dan Keakraban*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Indrawan, R & Poppy Yaniawati. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Campuran untuk Manajemen, Pembangunan dan Pendidikan (Revisi)*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Kurniawan, Y. 2008. *Creative Games For Kids*. Jakarta: PT Wahyumedia.
- Madyawati, L. 2012. *Permainan & Bermain 1 (untuk Anak)*. Jakarta: Prenada Media.
- Majid, A. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Mandasari. 2016. *Pengaruh Permainan Tradisional (Congklak Lidi Dan Bekelan) Terhadap Peningkatan Kemampuan Problem Solving Anak Usia Sekolah Dasar*. Disertasi tidak diterbitkan. Malang. Universitas Muhammadiyah Malang

- Mardiyatmo, E. 2010. *Kumpulan Permainan Seru Tutorial untuk Para Fasilitator & Instruktur*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Maretayani, N dkk. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Solving* Berbantuan Permainan *Snakes And Ladders* Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa. *Journal Of Education Technology*, (Online) Vol. 1 No. (2) Pp. 102-109 (<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/11747>), diakses 10 November 2017
- Mulyani, N. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Mulyani, S. 2013. *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Langensari Publishing.
- Muliawan, J. 2009. *Tips Jitu Memilih Mainan Positif & Kreatif untuk Anak Anda*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Nafisah, W. 2016. *Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet dan Lompat Tali terhadap Pembentukan Karakter Demokratis dan Disiplin Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Sdn Pakukerto 1 Sukorejo Kab. Pasuruan*. Disertasi tidak diterbitkan. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Nugroho, A. 2005. *Permainan Tradisional Anak-Anak sebagai Sumber Ide dalam Penciptaan Karya Seni Grafis*. Pengantar Karya Tugas Akhir, Universitas Sebelas Maret.
- Nurussyifa, U. 2016. *Pengaruh Permainan Tradisional (Selentik dan Congklak Lidi) Terhadap Peningkatan Kemampuan Problem Solving Anak Usia Sekolah Dasar*. Disertasi tidak diterbitkan. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Oemar dan Weney. 1980. *Enquiry Discovery Pendekatan Pemecahan Masalah dalam Pengajaran IPS*. Jakarta: Proyek Pengembangan Pendidikan Guru (P3G) Depdikbud
- Paramitha, S dkk. 2017. Pengaruh Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Kebugaran Jasmani Siswa. *Motion*, Vol. VIII, No. 1 : 90-92.
- Shoimatul. 2013. *Revolusi Belajar Optimalkan Kecerdasan melalui Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk*. Yogyakarta: AR-RUZZ Media
- Sugiyono. 2014. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Susanti, F Dkk. 2010. Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kompetensi Interpersonal Dengan Teman Sebaya Pada Siswa Sd (Studi Eksperimental Pada Siswa Kelas 3 Sdn Sronol Wetan 04-09 dan Sdn Sronol Wetan 05-08 ). *Jurnal Psikologi Undip*, (Online), Vol. 8, No.2, (<https://ejournal.undip.ac.id/index.php/psikologi/article/view/2959>), diakses 10 November 2017.
- Thobroni, M & Arif Mustofa. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Jogjakarta: AR-RUZZ Media
- Tim penyusun. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa
- Tirta, E. 2013. *Pengaruh Media Berbasis Komputer terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Materi Bencana Alam dan Dampaknya*. Disertasi tidak diterbitkan. Sumedang : Universitas Pendidikan Indonesia
- Ula, S. 2013. *Revolusi Belajar*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media
- Watanabe, K. 2009. *Problem Solving 101 A simple book for smart people*. Indonesia: Delta Studio